

Марвел Юные Мстители и Беглецы

Событие: Гражданская война

**Сокращённый перевод:
Егор Мельников**

Содержание

Гражданская война... глазами детей	3
Новые Воины	4
Беглецы	7
Юные Мстители	11
Минисобытие: Куб	14
Новые карты героев	20

Гражданская война... глазами детей

Взрыв, который услышал весь мир, раздался в городе Стамфорд в штате Коннектикут. Группа супергероев-подростков, желающая повысить рейтинги своего телешоу, приняла роковое решение снять на видео свою схватку с суперзлодеем Нитро. Результатом этого столкновения стала гибель шестисот двенадцати человек – и среди них шестидесяти детей. В более долгосрочной перспективе последствия этой фатальной схватки привели к созданию APC – Акту регистрации сверхлюдей.

Действие этой книги разворачивается приблизительно одновременно с Первым и Вторым Актами Гражданской войны. Как обычно, вы более чем вправе изменить события оригинального комикса и рассказать совершенно другую историю – в том числе показав, что будет, если группе Новых Воинов удастся исправить свою ошибку, выследив и отдав Нитро в руки американских властей.

Основная часть этой книги повествует о деятельности трёх команд молодых героев. Поскольку любую хорошую историю следует начинать с начала, первыми в поле нашего зрения попадут **Новые Воины** – небольшая, но стремительно растущая группа юных супергероев, деятельность которых в конечном счёте и привела к трагедии в Стамфорде.

Затем мы поговорим о другой команде юных героев, жизни которых также сопутствуют злоключения. Известные как **Беглецы** – хотя и достаточно редко упоминающие своё самоназвание в речи, – эти молодые герои с Западного побережья США лишь недавно узнали, что их родители состоят в зловещем оккультно-преступном синдикате, известном как Прайд. Открыв у себя мистические способности, унаследованные от предков-злодеев, эти юные герои решили покинуть родные дома, чтобы со временем бросить вызов своим родителям.

Наконец, своё слово в Гражданской войне произносят и **Юные Мстители** – подростковая группа супергероев, намеренно смоделированная по образу легендарной команды защитников Земли. Во время Гражданской войны Юным Мстителям приходится столкнуться с нравственными вопросами и физическими угрозами, которые представляли бы нешуточную опасность даже для более взрослых супергероев.

Новые Воины

Трудно представить себе подростка, которому не хотелось бы признания. Это вдвойне справедливо по отношению к юным супергероям, которые в равной степени остро чувствуют как несправедливость, которую творят преступники, так и несправедливость общества, которое отказывается воспринимать их всерьёз несмотря на все их старания.

Группу Новых Воинов собрал Дуэйн Тейлор, известный как Ночной громила, и к началу Гражданской войны в команду вошло всего трое других героев: Микроб (Закари Смит-младший), Нэморита Прентисс и Спидбол (Роберт Болдуин), который, в значительной степени, и будет ответственен за трагедию.

Если события вашей истории будут развиваться так же, как в комиксе, окончательное решение напасть на Нитро принимает Нэморита, и Нитро испускает из своего тела взрывную волну, которая уничтожает всю жизнь в окрестностях, не считая Спидбола – единственного участника Новых Воинов, обладающего поистине исключительной стойкостью. Позже, в попытке раскаяться и искупить вину за своё участие в Стамфордском инциденте, Спидбол станет новым супергероем Грешником.

Если вы хотите взглянуть на события Стамфордского инцидента с другой стороны (например, чтобы позволить игрокам выступить в роли героев, которые погибли в этой трагедии по официальной хронологии комикса), подумайте об одном из трёх следующих вариантов:

- Пожалуй, самый жуткий и действительно трагический вариант развития событий заключается в том, что злодей наподобие Нитро, Спидфрика или другого опасного преступника нападает на Микроба. В отчаянной попытке спасти свою жизнь Микроб попытается отдать бактериям, находящимся внутри преступника, приказ обезвредить его.

Но из-за сравнительной малоопытности и реальной угрозы для его жизни Микроб по ошибке отдаёт этот приказ всем бактериям в округе. В результате сотни людей, включая его друзей и учеников местной школы, оказываются сожраны изнутри собственными бактериями.

Ошарашенного Микроба власти закрывают в специальной тюремной камере, устанавливая вокруг него карантинную зону. Помимо прочего, этот вариант возлагает на члена Новых Воинов совершенно непосредственную вину за трагедию в Стамфорде.

- Немного менее зловещий вариант заключается в том, что на Нитро набрасывается Спидбол. Взрывная волна, выпущенная Нитро, уничтожает его вместе со множеством невинных людей, однако кинетические щиты Спидбола успевают смягчить удар в достаточной степени, чтобы его пережила Нэморита, унаследовавшая большинство способностей знаменитого Нэмора, властителя океанов.

Нэморита сама сдаётся властям и готова принять наказание от американского правительства, но её воля мало интересует самого Нэмора, который с радостью развяжет войну с сухопутными жителями Земли, если это позволит вызволить из заточения его наследницу.

- Наконец, подумайте, что если Новые Воины осознают опасность предстоящего столкновения и в прямом эфире обратятся за помощью к настоящим Мстителям? Что если Мстители получают сигнал, но не явятся на помощь к юным супергероям и оставят их сражаться с Нитро один на один? В этом случае общественность сочтёт Новых Воинов только частью проблемы, а главными виновниками трагедии посчитают более опытных и матёрых героев вроде Железного человека. Где они были, когда гибли дети?

Краткая история Новых Воинов

Первоначально команду Новых Воинов собрал достаточно молодой герой по имени Дуэйн Тейлор, также известный под псевдонимом Ночной Громила. Ещё ребёнком Дуэйн увидел гибель своих родителей и поклялся отомстить за них как непосредственным виновникам их трагической гибели, так и всем, кто ступает по скользкой дорожке.

После множества приключений Дуэйн собрал группу юных супергероев, которые неоднократно останавливали весьма и весьма серьёзных злодеев наподобие Терракса Укротителя и Джаггернаута. Тем не менее, в глазах общественности они всё ещё оставались юнцами, которым лишь предстоит стать подлинными героями.

В погоне за славой, а также деньгами, которые требовались для поддержания их борьбы с преступностью, Новые Воины обратились к телеканалу WTNH с предложением организовать реалити-шоу, в котором будет показана их супергеройская деятельность. Несмотря на чувство ответственности Дуэйна перед общественностью и бесспорно добрые цели команды, Новые Воины быстро привыкли к растущей славе и начали предпринимать откровенно опасные и рискованные действия просто для поддержания рейтингов.

Именно жажда славы и несправедливое замалчивание их подвигов в американском обществе привело их к попытке совершить что-нибудь поистине запоминающееся – вроде сражения с суперзлодеем Нитро.

Вехи Новых Воинов

Всё ради рейтингов

1 ХР, когда вы говорите что-нибудь смелое на камеру и совершаете запоминающиеся поступки в прямом эфире.

3 ХР, когда вы защищаете дорогостоящее оборудование или членов съёмочной группы.

10 ХР, когда вы побеждаете необычайно опасного противника (или противников) просто для повышения рейтингов или решаете проблему вдали от камер, чтобы позволить себе действовать осмотрительнее.

Комплекс вины

1 ХР, когда вы сражаетесь со злодеями в густонаселённом районе.

3 ХР, когда вы позволяете злодею сбежать, чтобы он не навредил невинным.

10 ХР, когда вы публично отрицаете свою вину за крупный побочный ущерб или причиняете себе физический стресс в попытке унять чувство вины.

Сверхновые Воины

После события Дня М, когда три роковых слова Ванды Максимофф (“Больше никаких мутантов”) превращают абсолютное большинство гомо супериор в простых смертных, некоторые герои, утратившие былые способности, получают сообщение от таинственного покровителя, который предлагает им сформировать вторую команду Новых Воинов.

Вскоре становится известно, что это Ночной Громила, который считался погибшим в Стамфордском инциденте. Мало кто знает, что в действительности это не сам Дуэйн Тейлор, а его сводный брат Дониэль – в прошлом преступник, а теперь раскаявшийся герой в костюме погибшего Ночного Громила.

Дониэль хочет показать миру, что Новые Воины – не убийцы и не безответственные подростки, а настоящие защитники справедливости, борющиеся с тиранией и криминалом по всей Америке. Этот ложный Ночной Громила всё ещё не открыл своего истинного лица собственным подручным (в том числе и в физическом смысле слова, поскольку он прячет лицо за маской), однако он тратит ресурсы из Фонда Тейлора в попытке поднять Новых Воинов с колен и организовать сопротивление деспотичному движению Тони Старка.

Некоторые ресурсы он создал сам, однако многие технологии были втайне похищены им из развалин Особняка Мстителей. По меркам обычного мира это необычайные и поистине футуристические технологии, хотя Тони Старк назвал бы их устаревшими. Но и таких технологий более чем достаточно, чтобы наделить значительной силой героев, утративших свои силы после Дня М.

Беглецы

Когда большинство подростков жалуются на то, что они “поцапались с предками”, они не имеют в виду, что швырялись в них автомобилями, сбрасывали их в пропасть или обезвреживали могущественными заклятиями.

Встречайте Беглецов. После того как эти юные супергерои узнали, что их родители состоят в оккультно-преступной группировке, известной как Прайд, и остановили их разрушительную деятельность, в их родной город Лос-Анджелес стали стекаться новые суперзлодеи, желающие занять освободившуюся нишу и возродить Прайд в новом виде.

Краткая история Беглецов

Казалось бы, совершенно скучная и непримечательная жизнь шестерых подростков резко изменилась, когда они обнаружили, что их родители регулярно встречаются на тайном собрании, предназначенном для человеческих жертвоприношений. К своему ужасу подростки выяснили, что их родители состоят в псевдорелигиозном преступном культе, поклоняющемся гибборимам – огромным созданиям, живущим на Земле с незапамятных времён и способным делиться своими дарами со смертными.

Первоначально родители предполагали, что гибборимы помогут им захватить власть над Лос-Анджелесом и обеспечат безбедное существование по меньшей мере на четверть века. Кроме того, родители выторговали у гигантов право наделить бессмертием шестерых человек – как оказалось, это дар они планировали передать своим детям.

Не в силах бороться с родителями и тем более гибборимами, их потомки сбежали, став командой, которую они изредка называли попросту Беглецами. В пути они начали узнавать новые шокирующие подробности о своём наследии. Одни были детьми пришельцев, другие – потомками путешественников во времени, третьих родили колдуны или величайшие суперзлодеи мира. Одна из них, девушка с необычным именем Ксавин, вообще обнаружила, что у неё нет собственного устойчивого облика и что даже вопрос о её поле всегда будет оставаться открытым (обычно она остаётся в привычном для себя женском теле).

Со временем Беглецам пришлось неоднократно столкнуться со своими родителями, и эти трагические конфликты привели к нападению гибберимов на членов Прайда. В финальной схватке погибли все члены Прайда и один из Беглецов. Выжившие участники злополучной команды поклялись защищать Лос-Анджелес от других преступников, которые начали стекаться со всего мира в надежде заключить союз с гибборимами. Вскоре к ним начали присоединяться и другие экстраординарные дети.

Гибборимы

Кооперация

Соло 3d8

Друг 2d6

Команда d10

Отличия

Старшие боги

В Лимбе

Питаются душами

Немыслимая сила

Жуткое пламя d12

Подлинное колдовство d12

СЭФ: Неуязвимость. Вложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, если только они не вызваны нападением других могущественных внеземных созданий или использованием древнейших артефактов Земли.

Предел: Спесь. При использовании этого комплекта способностей брешами считаются как “единицы”, так и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результатам броска.

Великаны

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

Предел: Неповоротливость. Превратите любую способность в помеху равного уровня и добавьте d6 в запас рока (или просто повысьте самый слабый дайс на +1 уровень). Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Специализации

Мастер запугивания d10

Мастер мистики d10

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт психологии d8

Вехи Беглецов

Грехи родителей

1 ХР, когда ваши действия демонстрируют, что вы идёте другой дорогой, чем ваши родители.

3 ХР, когда вы используете (осознанно или нет) репутацию своих родителей для получения желаемого.

10 ХР, когда вы побеждаете одного из своих родителей на глазах общественности или публично берёте ответственность за их преступления, чтобы защитить их от окружающих.

Рождены свободными

1 ХР, когда вы нарушаете любое правило или закон, чтобы помочь команде.

3 ХР, когда вы сбегаете из-под надзора взрослых или из заточения.

10 ХР, когда вы рискуете своей свободой ради спасения близкого или когда подставляете под удар члена команды, чтобы спастись самому.

Тематическая Фаза действий:

Спасение невинных

Герои решают спрятаться от преследователей (вероятно, своих родителей) в неприметном месте, слившись с толпой. Возможно, они посещают фермерский рынок, а может быть, судьба приводит их в другой уголок Америки, в котором никто не ожидает конфликта.

В глаза сразу бросается неожиданное обилие охраны, в том числе военных и агентов Щ.И.Т., выискивающих прячущихся сверхлюдей, отказавшихся проходить регистрацию. Герои рады были бы просто залечь здесь на дно или улизнуть, однако вскоре после их появления охранники замечают злодея (наподобие Разрушителя флагов или другого анархиста, годами борющегося с властями), который решает, что с него хватит правительственной тирании.

Злодей ввязывается в драку с охранниками, а затем начинает пальбу, несмотря на **Обилие невинных граждан**. Его задача – не только победить защитников правопорядка, но и нанести **Побочный ущерб** (если удобно, считайте его растущей Сценической помехой).

Для Беглецов это шанс проявить себя, хотя если они это сделают, даже самые благодарные из охранников тотчас потребуют от них пройти регистрацию. А это может привести к новому ярусу конфликта с общественностью.

Учтите, что если герои не поторопятся, на место схватки прибудет элитный отряд правительственных охотников на супергероев, противящихся регистрации. Считайте их Командой 3d8, причём жестокое обращение с ними также скажется на репутации всей их группы. Кроме того, учтите, что охотники на героев получили официальное разрешение вести огонь на поражение по любым роботам, киборгам и пришельцам, что может принести массу проблем такой разношёрстой команде, как Беглецы.

В качестве любопытного варианта развития событий вы можете описать, как злодей призывает героев на помощь или даже по доброй воле помогает им в схватке, считая, что они бьются на одной стороне. Всякий раз, когда герои принимают его помощь или помогают ему на глазах у общественности, Хранитель вправе добавить d6 в запас рока.

Юные Мстители

Мстители могут быть величайшими героями Земли, но они не могут защищать её вечно. Некоторые из них погибли. Другие уже постарели. Третьи покинули голубую планету – по своим причинам или по чужой воле.

Для того чтобы гарантировать передачу наследия Мстителей новым героям, Вижен вывел идеальную формулу создания суперкоманды и начал тренировать молодых, смелых и деятельных, пусть даже немного самоуверенных защитников справедливости. В первоначальную группу Мстителей вошла Кэтрин Бишоп (новый Соколиный глаз), Тедди Альтман (Халклинг/Халчонок), Элайджа Брэдли (Патриот), Томас Шеперд (Скорость), Кэсси Лэнг (Высота), Билли Каплан (Виккан) и сам Вижен под псевдонимом Виктор Шейд. Позже в эту команду входили (на временной или постоянной основе) многие другие герои и даже злодеи, включая Марвел Боя и Малыша Локи.

Краткая история Юных Мстителей

После того как в тридцатом веке Натаниэль Ричардс, молодой изобретатель из будущего, узнаёт, что ему предстоит стать Кангом Завоевателем, он приходит в ужас от перспективы превращения в сверхзлодея. Даже несмотря на встречу с собственной более взрослой версией, пришедшей из ещё более отдалённого будущего, Натаниэль не может принять философии взрослого Канга и решает изменить прошлое.

С помощью найденной машины времени, разработанной ещё Виктором Думом, он перебрасывает себя в эпоху Мстителей в самом начале двадцать первого века. Здесь он с ужасом узнаёт, что Мстители давно распались. Натаниэль подключается к хранилищу данных Вижена в надежде узнать, где находятся Мстители, но вместо этого натывается на защитный план Вижена, предполагающий создание новых Мстителей по образу старых.

Тогда Натаниэль забирает себе броню Железного человека и помогает Вижену собрать команду новых героев.

Вехи Юных Мстителей

Тайное наследие

1 XP, когда вы упоминаете героическое наследие, тайное прошлое или нераскрытую раньше способность.

3 XP, когда вы используете своё героическое наследие, тайное прошлое или нераскрытую раньше способность в попытке помочь союзнику.

10 XP, когда вы либо принимаете свою неразрывную связь с героями прошлого или отрицаете всякое отношение к победам и поражениям прошлого в надежде завоевать себе имя самостоятельно.

Страстное сердце

1 ХР, когда вы открыто спорите со взрослым героем.

3 ХР, когда вы отказываетесь подчиняться приказу взрослого героя для того, чтобы совершить правильный – по вашему убеждению – поступок.

10 ХР, когда вы выступаете против указаний взрослого героя в Фазе действий, несмотря на то, что хотя бы один из ваших союзников уже получил стресс, или когда кто-нибудь погибает, несмотря на то, что вы следовали приказу.

Приобретения Юных Мстителей

- **Тесная связь [5 ХР/10 ХР]:** За 5 очков опыта вы можете заручиться поддержкой союзника, который некогда помогал исходному составу Мстителей. За 10 очков вы получаете ресурс, доступ к которому обычно открывается только представителям какого-нибудь особого коллектива (например, скруллам, кри или прежним Мстителям).

- **Помощь учителя [5 ХР/10 ХР]:** За 5 очков опыта вы гарантируете, что один из взрослых героев постарается вам помочь, даже если вы недавно нарушили его приказ. За 10 очков вы упрашиваете его поделиться с вами полезным ресурсом на ближайшую Фазу действий.

Тематическая Фаза действий:

Последствия регистрации

Герои пытаются остановить вооружённое ограбление или другое опасное преступление, когда на них нападает команда из пяти охотников Щ.И.Т. Грабители или другие преступники, увидев охотников, немедленно разбегаются. При наличии **Паникующих граждан, Убегающих головорезов, Дорожного трафика и Стекланных витрин** поблизости от места схватки, это столкновение просто не может пройти без громкого шума и массивного побочного ущерба.

Охотники пользуются преимущественно **Транквилизаторами**, ибо последнее, что нужно Щ.И.Т. в сложившихся обстоятельствах, – это появление новостей о молодых мучениках. **Публичное мнение** сейчас значит для организации очень многое.

Сцена заканчивается либо победой над охотниками, либо бегством от них. Если они всё же хватают героев (или если герои сами сдаются им в руки, чтобы не рисковать здоровьем невинных граждан), о них быстро узнают противники регистрации, которые могут попробовать вызволить их из застенков.

Охотники

Охотниками, или “Охотниками на плащей”, прозвали элитных агентов Щ.И.Т., задачей которых стало отслеживание и поимка супергероев, выступающих против регистрации. Охотники вооружены технологиями самого Тони Старка и обучены бороться со сверхчеловеческим противником. С игровой точки зрения они представляют собой отряд, обладающий Кооперацией в Команде **5d8**.

Отличия: Преданы своей организации, Подготовлены к бою со сверхлюдьми

Соло **d4** Друг **d6** Команда **d8**

Технологии Старка

Нательная броня **d8**

Коммуникации **d6**

Предзвуковой полёт **d6**

Транквилизатор **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску **d6** и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

Предел: Отряд. Как обычно, причинение стресса **d10** устраняет один дайс из Команды. Герои могут атаковать весь отряд по правилам Атаки по области.

Минисобытие:

Куб

Приблизительно на полпути между Лос-Анджелесом и Нью-Йорком находится одна из четырёх широко известных тюрем организации Щ.И.Т. Из-за своего специфического вида она получила название Куб. Тюрьма находится **В окружении гор** и защищена **Высоким забором**. В ней **Много свободного пространства**, однако на каждом углу видны **Сторожевые вышки**.

Куб находится в распоряжении **Смотрителя**, который получил официальное разрешение применять к заключённым меры **Неограниченной строгости**, а заодно – тайный приказ от Щ.И.Т. проводить опыты над местными сверхзлодеями. Задача Смотрителя заключается в том, чтобы попытаться изменить заключённых здесь **Психопатов** к лучшему. Для этого в ход может идти что угодно, от промывки мозгов и гипноза до облучения гамма-радиацией и использования внеземных артефактов.

Важные места

Куб наполнен **Экспериментальными лабораториями**, **Хорошо защищёнными постами охраны** и **Толстыми дверями**. Между отдельными локациями можно перемещаться по **Длинным коридорам** и **Ускоренным лифтам**. За происходящим агенты Щ.И.Т. следят при помощи **Повсеместных камер**, **Хорошо налаженных коммуникаций** и **Превосходных систем безопасности**.

Помимо охранников, в помещениях часто встречаются **Опытные учёные**.

Подземные уровни

Под административным зданием и диспетчерским пунктом находится основная часть учреждения. **Безликие тюремные камеры** почти не оставляют пространства для манёвров из-за **Чрезвычайно замкнутого пространства**, хотя **Лабиринт длинных коридоров** и соединяет камеры друг с другом, позволяя охранникам перемещаться между ними без особых трудов.

Шахты лифта и воздуховоды

В здании существуют многочисленные шахты и воздуховоды, соединяющие подземные уровни с поверхностью. Их трудно назвать **Удобными путями эвакуации**, но они могут послужить **Хорошими местами для укрытия** или усложнить ситуацию как для протагонистов, так и для их противников из-за **Чрезвычайно замкнутого пространства**.

Комнаты для допросов

На стенах этих комнат размещены **Настенные кандалы** и другие ограничители для заключённых, в том числе **Подвесные потолочные цепи**, которые позволяют подвешивать сверхзлодеев на ноги. В некоторых помещениях также присутствуют **Подвижные медицинские столы**, предназначенные в основном для **Пыток** и **Незаконных хирургических операций**.

Комната управления

Диспетчерская щеголяет **Большой открытой площадкой с Огромными дисплеями** и другими компьютерными терминалами. Здесь работают многие агенты Щ.И.Т. и научные сотрудники организации. Отсюда можно подключиться к тюремной **Сети данных**. Между двумя этажами диспетчерской можно перемещаться при помощи **Лестницы**. На первом этаже расположен **Балкон с красивым видом**. На втором можно найти несколько **Командных терминалов**.

Переходная сцена:

Поиск союзника

В этой Сцене герои пытаются узнать о тюрьме, в которую – по ошибке или нет – заточили их друга. Хотя о существовании Куба как такового известно по всему миру, его точное местонахождение до сих пор **Остаётся загадкой** для большинства людей – не считая нескольких **Высокопоставленных чиновников Щ.И.Т.**

Если герои пытаются обзавестись информацией о Кубе, создав ресурс, основанный на Бизнесе, они находят поставщика, который соглашается рассказать о местонахождении Куба взамен на обещание принести ему любопытный образец технологий, спрятанных в сооружении.

Психология или Запугивание позволяют выйти на одного из крупных чиновников Щ.И.Т., который рассказывает о Кубе взамен на обещание оставить его в покое или поспособствовать его повышению.

Использование Специализаций на Технике или Вождении позволяет создать ресурс, предполагающий физическое отслеживание перемещений техники Щ.И.Т. В сущности, такое преследование вы можете разыграть по правилам Фазы действий, а не Переходной сцены.

Фаза действий:

Промывка мозгов

Проникнув в Куб с целью спасти одного из своих союзников (Юных Мстителей, Беглецов, Новых Воинов или других подростков с опасными суперспособностями), протагонисты обнаруживают, что их другу промыли мозги. Он может находиться под гипнозом, магическими эффектами артефактов, воздействием кибернетического импланта или другого психического влияния, заставляющего его видеть в тюрьме свой дом.

Подобно сторожевому псу, такой персонаж нападает на вчерашних соратников, которые пришли сюда, чтобы спасти его. Помимо него самого, героям противостоят охранники тюрьмы. Для того чтобы отразить их многочисленность, Хранителю достаточно просто вкладывать из запаса рока дайсы, равные Кооперации протагонистов в Команде, чтобы отделять их друг от друга. В таком случае схватка относит их в сторону, и они остаются сражаться Соло.

Если определённый герой не добивается особых успехов в сражении, вы даже можете описать, что его забрасывают в камеру или эвакуационный самолёт в надежде перевезти его в другую тюрьму для злодеев.

Охранники Куба

Кооперация

Команда **3d8**

Отличия

Неофициальные указы

Агенты Щ.И.Т. только по названию

Вас понял, босс

Перестроенные технологии Щ.И.Т.

Нательная броня **d8**

Коммуникации **d8**

Бластеры **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску **d6** и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте Бластеры на +1 уровень. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

Предел: Отряд. Как обычно, причинение стресса d10 устраняет один дайс из Команды. Герои могут атаковать весь отряд по правилам Атаки по области.

Фаза действий:

Зачистка Куба

Эта Сцена разворачивается либо после того, как одного из протагонистов похищают агенты Щ.И.Т., либо в качестве альтернативы предыдущей. В последнем случае герои не сталкиваются со своим союзником при нападении на Куб, а обнаруживают его в медицинской лаборатории на одном из нижних уровней сооружения.

Фактически эта Сцена состоит из двух частей. Первая посвящена самому проникновению в Куб: герои должны прокрасться внутрь, пробраться по воздуховодам или шахтам лифтов, миновать охранников и (или) взломать системы безопасности в комнате управления.

Вторая часть Сцены сталкивает героев со Смотрителем: жестоким и властным ксенофобом, который получил должность начальника тюрьмы только благодаря своей подлости и бесстыдству.

Новые карты героев

Эгис (Трейджейсон Роллинс)

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Избранник Афины

Бруклинский чемпион

Любитель классики

Афинский щит

Сверхчеловеческая стойкость d10

Энергоудар d8

СЭФ: Поглощение энергии. При успешной защите от кинетической или энергетической атаки превратите итоговый дайс противника в трюковый дайс или повысьте на +1 уровень любую способность на одно действие. Если защита не была успешной, вложите 1 СО, чтобы использовать этот СЭФ по вышеописанным правилам.

СЭФ: Цепная реакция. Добавьте свою способность к защитной проверке союзника. Если он провалит проверку и получит физический стресс, вы получите d6 ментального стресса.

Предел: Осознанная активация. Если Эгис поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Афинский щит отключается. Для того, чтобы восстановить его, Трейджейсон должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он страдает от ментальной травмы, Афинский щит отключается до её исцеления.

Специализации

Криминальный эксперт d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

По шею в мифах

1 ХР, когда вы говорите с мифическим персонажем (вроде Геракла) или обсуждаете его с друзьями.

3 XP, когда вы причиняете стресс мифическому персонажу или получаете стресс от него самого.

10 XP, когда вы либо объявляете себя полубогом (не обязательно добродетельным), либо отказываетесь от карьеры героя, чтобы посвятить себя научным исследованиям.

Заступник

1 XP, когда вы просите союзника разрешить вам выполнить рискованную задачу, которую он планировал выполнить сам.

3 XP, когда вы получаете стресс, изначально предназначавшийся для другого (например, заступаясь за невинных прохожих).

10 XP, когда вы получаете травму, защищая члена своей команды, либо обучаете героя, получившего травму при защите окружающих.

Алекс Пауэр
(Александр Пауэр)

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Старший брат

Бывший Новый Воин

Одарённый юноша

Управление гравитацией

Воздействие на гравитацию d10

Феноменальная выносливость d8

Полёт d6

СЭФ: Джи-форс. При создании помех на основе гравитационных манипуляций добавь к броску d6 и повысь итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Вес самих небес. Ослабь самый крупный дайс у себя на руке, но добавь к броску d6 и повысь итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Универсальность. Замените d10 от Воздействия на гравитацию на 2d8 или 3d6 для совершения следующего действия.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Научный эксперт d8

Космический эксперт d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Я всё детство дрался с пришельцами

1 ХР, когда вы рассказываете о безумных событиях, связанных с вашим детством.

3 ХР, когда вы используете свой героический опыт для помощи союзнику в Переходной сцене.

10 ХР, когда вы вступаете в романтические отношения с пришельцем или находите себе друга (возможно – больше, чем друга) из числа обычных людей, который помогает вам оставаться нормальным.

Новый Воин

1 ХР, когда вы обсуждаете то влияние, которое оказало на вас участие в деятельности Новых Воин.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество для Новых Воинов, основываясь на своём управлении гравитацией.

10 ХР, когда вы покидаете Новых Воинов или решаете помогать им во что бы то ни стало.

Амадей Чо

Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Излишняя сосредоточенность

Гениальный мозг

Седьмой умнейший человек в мире

Знание квантовых вероятностей

Сверхчеловеческое восприятие d10

СЭФ: Лучший друг. Вложите 1 СО, чтобы удвоить или повысить Кооперацию с Другом или Командой на одно действие.

СЭФ: Вредитель. Добавьте d6 и повысьте итоговый дайс при попытках создать помеху.

СЭФ: Я знаю, что прав. При использовании Отличия *Излишняя сосредоточенность* повысьте или удвойте любой дайс у себя на руках. Если этот бросок создаёт хотя бы одну брешь, добавьте к запасу рока итоговый дайс.

СЭФ: Да разве это проблема? Вложите 1 СО, чтобы позаимствовать дайс из запаса рока. После броска ослабьте его на -1 уровень и верните в запас Хранителя.

Предел: Переутомление. Отключите Сверхчеловеческое восприятие d10, чтобы получить 1 СО. Для его восстановления воспользуйтесь брешью Хранителя.

Предел: Информационный шум. Превратите Сверхчеловеческое восприятие d10 в помеху и получите 1 СО. Для избавления от помехи воспользуйтесь брешью противника или ослабьте её по обычным правилам.

Специализации

Технический мастер d10

Научный эксперт d8

Космический эксперт d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Не хочу быть седьмым

1 ХР, когда вы обсуждаете передовые достижения науки.

3 XP, когда вы используете Специализацию на Науке d10 для помощи союзнику в Переходной сцене.

10 XP, когда вы создаёте нечто такое, что оставит свой след во вселенной, или находите одного из шести более умных людей на планете, чтобы стать ещё лучше.

Лучший помощник на свете

1 XP, когда вы даёте совет более взрослому супергерою.

3 XP, когда вы помогаете старшему супергерою, создавая для него преимущества с помощью Технической, Научной или Космической Специализации.

10 XP, когда вы окончательно принимаете роль сайдкика или когда возглавляете команду других учёных и гениев.

Чейз Стайн

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Вечно в бегах

Скорбь об умерших

Нарушитель покоя

Лягушка

Прыжки d10

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная сила d8

Невидимость d8

Лазер d8

СЭФ: Разбег. Отключите любую способность, чтобы повысить другую. Для возвращения прежних уровней воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

СЭФ: Уходим, уходим! Вложите 1 СО, чтобы покинуть сцену вместе с одним союзником. Другие герои могут вложить по 1 СО, чтобы ухватиться за вас и также покинуть сцену.

Предел: Что-то я подустал. Отключите все способности в этом комплекте, чтобы получить 1 СО. Для восстановления доступа пройдите проверку против запаса рока.

Предел: Взаимоисключающие способности. Вы не можете пользоваться силам сразу из обоих комплектов.

Олд Лейс

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная сила d8

СЭФ: Когти и челюсти. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Психическая связь. Превратите физический стресс в ментальный.

Предел: Взаимоисключающие способности. Вы не можете пользоваться силам сразу из обоих комплектов.

Специализации

Технический эксперт d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Водила

1 ХР, когда вы обсуждаете интересные места, в которых побывали благодаря своим атлетическим данным, или манёвры, которые вы предприняли в воздушных схватках.

3 ХР, когда вы наносите стресс противнику в воздушной битве или удираете с поля боя при помощи своих прыжков.

10 ХР, когда вы теряете свой воздушный корабль или модифицируете его так, чтобы гарантировать его выживание.

Ручной динозавр

1 ХР, когда вы говорите с Олд Лейсом так, как могли бы говорить с кошкой или собакой.

3 ХР, когда вы объясняете союзнику или врагу, что у вас есть динозавр – в целях запугивания или, напротив, воодушевления.

10 ХР, когда вы используете Техническую специализацию, чтобы дать динозавру возможность действовать самостоятельно, или передаёте его в руки союзника.

Тёмный ястреб (Кристофер Пауэлл)

Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Гроза преступности

На пути к героизму

Два разума в одном теле

Кибернетический амулет

Шоковый удар d8

Феноменальная стойкость d8

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальное восприятие d8

Феноменальная сила d8

Феноменальная выносливость d8

Предзвуковой полёт d8

Канат d6

Оружие d8

СЭФ: Режим сбережения энергии. Отключите все силы до наступления Переходной сцены, чтобы избавиться от физического стресса или даже травмы.

СЭФ: Осознанный риск. Удвойте или повысьте любую силу. Если её проверка проваливается, обычный уровень этой силы добавляете в запас рока в качестве нового дайса.

Предел: Странное происхождение. Повысьте эмоциональный стресс, вызванный загадками вашего происхождения, чтобы получить 1 СО.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Загадочный амулет

1 ХР, когда вы обсуждаете трудности, вызванные обладанием амулетом.

3 ХР, когда вы проводите Переходную сцену с союзником и объясняете, почему амулет доставляет вам неприятности.

10 ХР, когда вы узнаете правду о своём происхождении и предназначении амулета или избавляетесь от него, чтобы больше не сталкиваться с вызванными им трудностями.

Война с преступностью

1 ХР, когда вы угрожаете преступнику или обсуждаете с союзниками план по борьбе с криминалом.

3 ХР, когда вы причиняете физический стресс преступнику.

10 ХР, когда вы побеждаете целую группу преступников, возглавляемых сверхчеловеком, или решаете подмять под себя банду, фактически становясь её новым боссом.

Соколиный глаз

(Кэтрин “Кейт” Бишоп)

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Обида на несправедливость

Безрассудность

Общительность

Исключительная подготовка

Феноменальные рефлексy d8

СЭФ: Гибкость. Замените Феноменальные рефлексy d8 двумя шестигранниками.

Предел: Усталость. Отключите эту способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специальная экипировка

Феноменальная стойкость d8

Оружие d6

СЭФ: Особые наконечники. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Трюковая стрельба. При создании помех добавьте к броску d6 и повысьте Оружие до d8.

Предел: Снаряжение. Отключите все способности из этого комплекта и получите 1 СО. Для восстановления доступа к этим силам пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт запугивания d8

Эксперт психологии d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт вождения d8

Эксперт акробатики d8

Вехи

Наследие Бартона

1 XP, когда вы проводите параллели между текущей ситуацией и приключениями Клинта Бартона.

3 XP, когда вы создаёте помехи при помощи лука и стрел.

10 XP, когда вы требуете от Клинта официально признавать вас новым Соколиным глазом или выбираете себе новое имя.

Всего лишь девушка с луком

1 XP, когда вы планируете победу над злодеем с товарищами.

3 XP, когда вы причиняете стресс или создаёте помеху для злодея, обладающего хотя бы одним d12 на руках.

10 XP, когда вы получаете настоящую суперсилу или проходите дополнительную тренировку, чтобы бороться со злом при помощи лука и стрел.

Халклинг (Теодор “Тедди” Альтман)

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Уравновешенность

Принц двух миров

Больше человек, чем пришелец

Гибрид кри и скрулла

Полёт d6

Рост d6

Смена обличья d10

Уменьшение d6

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Шипы и когти. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО, чтобы устранить физический стресс или травму в момент их получения.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Кри или скрулл

1 ХР, когда вы обсуждаете своё гибридное происхождение.

3 ХР, когда вы причиняете стресс кри, скруллу или другому космическому существу.

10 XP, когда вы выбираете одну из сторон в космической конфликте или решаете навсегда остаться посредником между мирами.

Неверие в свои силы

1 XP, когда вы говорите о своих ограничениях.

3 XP, когда вы используете свои силы для создания помех или преимуществ.

10 XP, когда вы заявляете, что преодолели свои ограничения и изменяете одно из Отличий либо всё так же меняете одно Отличие, но уже потому, что не верите в свои силы.

Джек Пауэр
(Джонатан Пауэр)
Кооперация

Соло d8
Друг d6
Команда d10

Отличия

Сердитый ребёнок
Воинственный
Упёртый

Пониженная плотность

Полёт d6
Феноменальная выносливость d8
Неосязаемость d8

СЭФ: Развёртка. Удвойте или повысьте любую силу, затем устраните самый крупный дайс на руке, но добавьте третий дайс к результату.

СЭФ: Живой туман. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любое физическое воздействие, не вызванное магией или воздушными силами.

Предел: Взаимоисключающие способности. Вы не можете пользоваться силами сразу из обоих комплектов.

Повышенная плотность

Феноменальная выносливость d8
Феноменальная сила d8
Сверхчеловеческая стойкость d10
Уменьшение d10

СЭФ: Тяжёлый кулак. Удвойте или повысьте любую силу перед атакой, но добавьте d6 в запас рока.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

Предел: Молекулярная связь. Если по каким-либо причинам Уменьшение становится помехой или отключается насовсем, вы утрачиваете Феноменальную силу, а Сверхчеловеческая стойкость падает до d8. Для восстановления устраните помеху или верните доступ к Уменьшению.

Предел: Жалкая муха. Превратите Уменьшение в помеху, чтобы получить 1 СО.
Пройдите проверку против запаса рока, чтобы устранить помеху.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт запугивания d8

Вехи

Проблемы в семье

1 ХР, когда вы говорите о несправедливости, связанной с поведением вашего родственника или союзника.

3 ХР, когда вы создаете преимущество для своего родственника.

10 ХР, когда вы находите себе место в семье или покидаете её навсегда в надежде обрести место в другой команде героев.

Джули Пауэр

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Старшая сестра

Умнее, чем можно подумать

Хочет вписаться в общество

Радужное ускорение

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная выносливость d8

Феноменальные рефлексy d8

Телепорт d8

Сверхзвуковой полёт d10

СЭФ: Пролетая мимо. При нападении на одну-единственную цель удвойте или повысьте на +1 уровень любую силу. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Фокусировка. Вместо использования двух дайсов одного уровня вы можете взять один +1 уровня.

СЭФ: Гибкость. Замените Сверхзвуковой полёт d10 двумя восьмигранниками или тремя шестигранниками.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт психологии d8

Эксперт акробатики d8

Вехи

Старший помощник

1 ХР, когда вы помогаете лидеру своей команды или старшему родственнику.

3 XP, когда вы причиняете эмоциональный стресс старшему родственнику или лидеру своей команды либо помогаете более молодому члену семьи справиться со стрессом в Переходной сцене.

10 XP, когда вы возглавляете команду родственников с суперсилами или покидаете их, чтобы примкнуть к более подходящей для вас команде.

Вес всего мира на хрупких плечах

1 XP, когда вы предпринимаете более безрассудное действие, чем могли бы, или скрываете от окружающих ценную информацию.

3 XP, когда вы обращаетесь к Специализациям на Психологии или Космосе для причинения стресса или помощи союзнику (в Фазе действий и Переходной сцене соответственно).

10 XP, когда вы обещаете выложиться по максимуму в следующий раз или решаете, что ещё не готовы к карьере супергероя и ищете другую, более взрослую женщину, которая согласится стать вашим наставником.

Каролина Дин

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Пришелец среди нас

Обручена с Ксавином

Подростковая неуверенность

Маджесданийское наследие

Феноменальная стойкость d8

Солнечный выстрел d8

Полёт d8

СЭФ: Солнечный ожог. При нападении на одну-единственную цель удвойте или повысьте на +1 уровень любую силу. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Цепная реакция. Добавьте свою способность к защитной проверке союзника. Если он провалит проверку и получит физический стресс, вы получите d6 ментального стресса.

Предел: Заряд кончился. Отключите любую способность и получите 1 СО. Для восстановления этой силы проведите значительное количество времени (по усмотрению Хранителя) под ярким солнечным светом.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Стать лучше

1 ХР, когда вы прячете свои чувства к другому герою от остальных или отвергаете притязания недостойного ухажёра.

3 ХР, когда вы признаётесь в своих чувствах или спрашиваете совета у других членов команды.

10 ХР, когда вы признаётесь в любви и пытаетесь быть вместе со своим избранником несмотря ни на что *либо* покидаете команду, чтобы не испытывать любовных терзаний.

Миротворец

1 ХР, когда вы говорите с союзником о проблеме, возникшей между вами и ним, в попытке предотвратить реальный конфликт.

3 ХР, когда вы помогаете союзнику в Переходной сцене.

10 ХР, когда вы либо срываетесь под гнѐтом миротворческих обязанностей и наносите стресс союзникам, либо получаете травму из-за стремления поддерживать мир любой ценой.

Кэти Пауэр

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Благородное наследие

Ненавидит задир

Младшая сестрёнка

Материально-энергетическое преобразование

Феноменальная выносливость d8

Трансмутация d8

Энергоудар d10

СЭФ: Усиление. Вы можете добавить Трансмутацию к проверке атаки, даже если задействуете в том же броске любую другую способность. Более того, если атака закончится успехом, вы повышаете итоговый дайс на +1 уровень. Но если она проваливается, ваш итоговый дайс переходит в запас рока.

СЭФ: Разрушитель. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Гибкость. Замените Энергоудар d10 двумя восьмигранниками или тремя шестигранниками.

Предел: Ограничение. Вы можете использовать Трансмутацию только для разрушения материи, а не для непосредственного изменения.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт психологии d8

Эксперт техники d8

Вехи

Умная девочка

1 ХР, когда вы даёте хороший совет старшему родственнику.

3 XP, когда вы прибегаете к любой Специализации для создания преимущества и передаёте его союзнику или родственнику.

10 XP, когда вы показываете, что уже выросли – либо присоединяясь к другой команде героев, либо возглавляя текущую.

Месть задирам

1 XP, когда вы предупреждаете задиру о последствиях его действий.

3 XP, когда вы причиняете задире физический стресс.

10 XP, когда вы побеждаете того, кто пытался запугать весь мир, или когда признаёте, что драки с задирами только повышают уровень агрессивности во всём мире, и ищете новые способы избавить людей от любителей наводить страх.

Микроб
(Закари Смит-младший)
Кооперация

Соло d6
Друг d8
Команда d10

Отличия

Добродушный великан
Неопытный герой
Сила в науке!

Нозокинезис

Феноменальное восприятие d8
Управление микроорганизмами d8
Трансмутация d6
Бактериальная бомба d6

СЭФ: Исцеление. Вы можете добавлять Управление микроорганизмами d8 к проверкам лечения, причём вложения 1 СО достаточно, чтобы избавить другого человека от физического стресса или ослабить его травму на -1 уровень.

Предел: Мутант. Вы получаете 1 СО всякий раз, когда становитесь жертвами вредоносных эффектов, направленных специально на подавление мутантов.

Предел: Новичок. Повысьте эмоциональный урон от сомнений в своих силах на +1 уровень и получите 1 СО.

Специализации

Научный эксперт d8

Вехи

Новичок среди новичков

1 ХР, когда вы спрашиваете совета у другого героя.
3 ХР, когда вы создаёте преимущество для товарища.
10 ХР, когда вы благодарите Новых Воинов за опыт, но переходите в другую группу, или возглавляете самих Новых Воинов.

Юный мутант

1 ХР, когда вы спрашиваете другого мутанта о том, каково это – быть мутантом в человеческом обществе.

3 ХР, когда вы причиняете стресс тому, кто пытается навредить другому мутанту.

10 ХР, когда вы отказываетесь называть себя мутантом или присоединяетесь к Людям-Икс.

Молли Хейз

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Её величество сила

Очаровательно-раздражающее поведение

Подростковая агрессия

Силад в переходном возрасте

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Молли крушит! Удвойте или повысьте Сверхчеловеческую силу d10 на одно действие. Затем понизьте её до уровня d8. Для восстановления прежнего уровня дождитесь Переходной сцены или воспользуйтесь брешью противника.

СЭФ: Многозадачность. Превратите любую силу d10 в способность 2d8 или 3d6.

Предел: Пора баиньки. Вы получаете 1 СО всякий раз, когда Молли покидает сцену, попросту засыпая. Просыпается она в следующую Переходную сцену.

Предел: Мутант. Вы получаете 1 СО всякий раз, когда становитесь жертвами вредоносных эффектов, направленных специально на подавление мутантов.

Специализации

Эксперт психологии d8

Вехи

Всем нужна маленькая сестра

1 ХР, когда вы спрашиваете совета у более опытного героя или говорите, что их романтические отношения вызывают у вас отвращение.

3 ХР, когда вы просите героя постарше помочь вам в Переходной сцене.

10 ХР, когда вы привязываетесь к другому герою и официально принимаете роль сайдкика или берёте под свою опеку героя помладше и становитесь его “старшей сестрой”.

Сначала бей, потом задавай вопросы

1 ХР, когда вы предупреждаете неприятного вам человека о том, что собираетесь его ударить, или когда вы обсуждаете с другими героями запоминающиеся драки из вашего прошлого.

3 ХР, когда вы причиняете физический стресс врагу, пробивая им окружающие предметы.

10 ХР, когда вы спасаете мир, хорошенько поколотив противника, обладающего хотя бы одной способностью d12, или когда вы создаёте преимущество для союзника, который побеждает такого противника с вашей помощью.

Нико Минору

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Готическая колдунья

Думаю, я здесь главная

Устала терять людей

Мистический потенциал

Магическое сопротивление d8

Мистическое чутьё d6

Азы колдовства d6

СЭФ: Разгон. Повысьте любую силу на +1 уровень на ближайшее действие, но передайте свой эмоциональный или ментальный стресс в запас рока.

Предел: Осознанная активация. Если Нико Минору поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Мистический потенциал отключается. Для того, чтобы восстановить его, Нико должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если она страдает от ментальной травмы, Мистический потенциал отключается до её исцеления.

Волшебный посох

Феноменальная стойкость d8

Полёт d6

Трансмутация d8

Магический снаряд d8

Телепорт d8

Колдовство d8

СЭФ: Сглазы и благословения. При создании магических преимуществ или помех добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: У всего есть своя цена. Повысьте или удвойте любую силу на одно действие. Если это действие проваливается, передайте обычный уровень этой силы в запас рока или создайте себе (либо союзнику) помеху равного уровня.

Предел: Уникальность. Каждый раз Нико Минору должна создавать новый эффект. Попытка создать эффект, полностью дублирующий предыдущий, автоматически заканчивается провалом.

Предел: Посох требует крови. Когда Нико засыпает, поддается стрессу, теряет сознание или получает ментальную или эмоциональную травму, посох утрачивает свою силу. Для его восстановления Нико должна получить или нанести себе физический стресс d6.

Специализации

Эксперт психологии d8

Эксперт мистики d8

Вехи

Проблемы на личном фронте

1 ХР, когда вы флиртуете с молодым героем или сверхзлодеем.

3 ХР, когда вы помогаете в Переходной сцене тому, кто вам нравится.

10 ХР, когда вы вступаете в романтические отношения с опасным союзником или признаёте его опасность и пытаетесь выкинуть его из команды.

Глава Беглецов

1 ХР, когда вы даёте приказы другим Беглецам.

3 ХР, когда вы помогаете в Переходной сцене тому, кто получил стресс, выполняя вашу команду.

10 ХР, когда вы принимаете на себя ответственность за травму или гибель другого героя.

Нэморита

(Нэморита “Нита” Прентисс)

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Упорство

Принцесса Атлантиды

Выросла на суше

Морской мутант

Феноменальные рефлексы d8

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная выносливость d8

Полёт d6

Сверхчеловеческая сила d10

Плавание d8

СЭФ: Как рыба в воде. Во время пребывания под водой повысьте любую силу на +1 уровень на ближайшее действие и передайте физический стресс в запас рока.

СЭФ: Здоровье. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативные эффекты старения, болезней, ядов и вакуума.

Предел: Мутант. Вы получаете 1 СО всякий раз, когда становитесь жертвами вредоносных эффектов, направленных специально на подавление мутантов.

Предел: Срочно...нужна...вода. Отключите любую способность, кроме Плавания, и получите 1 СО. Восстановите эту способность, погрузившись в воду.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Одной ногой на суше, другой в воде

1 ХР, когда вы рассказываете о своём человеческом воспитании или знакомстве с Атлантидой.

3 XP, когда вы причиняете стресс тому, кто угрожает атлантам или жителям суши.

10 XP, когда вы отказываетесь считать себя жителем суши и навсегда переходите под атлантические знамёна либо принимаете роль посредника между мирами.

Начинающий лидер

1 XP, когда вы отдаёте кому-то приказ.

3 XP, когда вы создаёте преимущество для союзника.

10 XP, когда вы назначаете лидером своего союзника, чтобы возглавить другую команду, или когда вы уходите в отставку из-за разгромного поражения.

Ночной громила

(Дуэйн Тейлор)

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Справедливость превыше всего

Наставник и опекун

Председатель Фонда Тейлора

Боевая броня II модели

Феноменальная стойкость d8

Феноменальное восприятие d8

Кибернетическое восприятие d6

Оружие d6

Канат d6

СЭФ: Дубинки. При нападении на одну-единственную цель удвойте или повысьте на +1 уровень Оружие. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Вооружён и опасен. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Подходящие инструменты. При создании технических преимуществ добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

Предел: Снаряжение. Отключите весь этот комплект и получите 1 СО. Для восстановления способностей пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Мастер техники d10

Мастер боевых искусств d10

Эксперт по бизнесу d8

Эксперт по криминалу d8

Эксперт психологии d8

Эксперт акробатики d8

Вехи

Наставник

1 XP, когда вы даёте совет молодому герою.

3 XP, когда вы помогаете молодому герою в Переходной сцене.

10 XP, когда вы просите молодого героя стать лидером своей команды или когда вы меняете Отличие *Наставник и опекун* на любое другое, решая примерить иную роль.

Погром в ночи

1 XP, когда вы планируете задержание преступника.

3 XP, когда вы причиняете стресс преступнику, который пытался нажиться за счёт беспомощных или слабых.

10 XP, когда вы передаёте видного злодея полиции или решаете отомстить ему сами.

Патриот (Элайджа Брэдли) Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Защитник свободы

Прирождённый лидер

Юный Мститель

Кровь суперсолдата

Феноменальная стойкость d8

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная выносливость d8

Феноменальная сила d8

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать яд, усталость или болезнь.

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект распространяется только на текущее действие.

Предел: Борец за отчизну. Получите 1 СО и повысьте на +1 уровень эмоциональный стресс, нанесённый общественным мнением, официальными властями или любимыми героями.

Звёздно-полосатый арсенал

Сверхчеловеческая стойкость d10

Оружие d6

СЭФ: Метательные звёзды. При нападении на одну-единственную цель удвойте или повысьте на +1 уровень Оружие. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

Предел: Снаряжение. Отключите весь этот комплект и получите 1 СО. Для восстановления способностей пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт психологии d8

Эксперт акробатики d8

Вехи

Наставник

1 XP, когда вы говорите о том, что, по вашему мнению, предпринял бы в такой ситуации ваш дед.

3 XP, когда вы причиняете стресс противнику, насмехающемуся над Америкой.

10 XP, когда вы принимаете звание нового Капитана Америка или находите способ ещё теснее связать себя с наследием деда.

Истинный патриот

1 XP, когда вы выражаете сомнения в правильности решения вышестоящих лиц.

3 XP, когда вы причиняете стресс чиновнику, который, по вашему убеждению, злоупотребляет собственной властью.

10 XP, когда вы свергаете чиновника, не заслуживающего своей должности, или присоединяетесь к правительству и пытаетесь изменить его изнутри.

Ярость

(Элвин Дэрил Хэлидей)

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Заступник афроамериканцев

Полон гнева

Подросток во взрослом теле

Токсичная сила

Сверхчеловеческая стойкость d10

Феноменальная выносливость d8

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Никаких сдержек. Передайте эмоциональный стресс в запас рока, чтобы добавить этот стресс к проверке атаки.

СЭФ: Никаких оков. Повысьте или удвойте любую силу на одно действие. Если оно проваливается, передайте обычный уровень этой силы в запас рока.

Предел: Неудержимая ярость. Повысьте эмоциональный стресс от действий и слов, вызывающих у вас ярость, на +1 уровень.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Я не зол, я просто сосредоточен

1 ХР, когда вы теряете всякое терпение.

3 ХР, когда вы сдерживаете свой гнев и наносите эмоциональный стресс вместо физического.

10 ХР, когда вы поддаётесь гневу и признаёте его своей неизменной чертой или находите успокоение в политической деятельности, социальной борьбе или других сравнительно гармоничных способах выплёскивания ярости.

Ударить расизм по зубам

1 ХР, когда вы объясняете, почему расизм говорит о глупости человека.

3 ХР, когда вы причиняете физический стресс расисту или помогаете белому союзнику в Переходной сцене.

10 ХР, когда вы сколачиваете вокруг себя группу единомышленников или примыкаете к Мстителям.

Хлопушка

(Стив Хэрмон)

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Прирождённый клоун

Живая мультяшка

Неисправимый хулиган

Перчатки из десятого измерения

Оружие d8

СЭФ: Глубокие карманы. При создании мультяшных преимуществ добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс

СЭФ: Хаммертайм! При нападении на одну-единственную цель удвойте или повысьте на +1 уровень Оружие. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

Предел: И куда я их задевал? Отключите весь этот комплект и получите 1 СО. Для восстановления способностей пройдите проверку против запаса рока.

Электроплазменный облик

Феноменальная сила d8

Богородобная стойкость d12

Растяжение d8

Сверхчеловеческие рефлексy d10

Богородобная выносливость d12

СЭФ: Мультяшные рефлексy. Понизьте любой дайс в ответном броске Хранителя: даже по возвращении в запас рока он остаётся на понижённом уровне.

СЭФ: Я вернууууулся! Вложите 1 СО, чтобы избавиться от физического стресса или понизьте физическую травму на -1 уровень.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, если только их не вызывают космические силы.

Предел: Жестокая реальность. Получите 1 СО и повысьте на +1 уровень эмоциональный или ментальный стресс, вызванный столкновением с повседневными трудностями и преградами.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Эксперт психологии d8

Эксперт запугивания d8

Вехи

Забавный и верный

1 ХР, когда вы говорите союзникам, что они упускают всё веселье.

3 ХР, когда вы создаёте мультяшное преимущество для союзника.

10 ХР, когда ваша верность команде делает вас её лидером или когда вы сколачиваете вокруг себя собственную команду мультяшек.

Мультфильмы бывают жестокими

1 ХР, когда вы произносите реплику, показывающую жёсткий характер, скрывающийся за мультяшным фасадом.

3 ХР, когда вы причиняете физический стресс при помощи жутковатых, чёрноуморных и сугубо мультяшных трюков.

10 ХР, когда вы либо показываете своё безразличие к человеческой жизни, убивая противника, либо просите союзников научить вас относиться к миру серьезнее и человечнее.

Скорость

(Томас Шеперд)

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Зазнайка

Упёртый

Малолетний преступник

Гиперскоростная жизнь

Богopodobные рефлексy d12

Богopodobная скорость d12

СЭФ: Я повсюду. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Попробуй меня догнать. Возьмите сразу два d12 за Богopodobную скорость или рефлексy для защиты от физической атаки. В случае провала передайте двенадцатигранник в запас рока.

СЭФ: Гиперкинетические вибрации. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Шквал ударов. При нападении на одну цель удвойте Богopodobные рефлексy d12. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Ранимость. Повысьте на +1 уровень эмоциональный стресс от любых провокаций. Взамен получите 1 СО.

Специализации

Эксперт по криминалу d8

Вехи

Наследие Ртути

1 XP, когда вы обсуждаете жизнь и взгляды Алой ведьмы, Ртути или Магнето.

3 XP, когда вы используете свои силы для защиты мутантов.

10 XP, когда вы разрываете всякую связь с семьёй Максимофф или создаёте собственное Братство мутантов.

Жизнь на высоких скоростях

1 XP, когда вы говорите о том, насколько быстро можете двигаться.

3 XP, когда вы создаёте помеху или преимущество благодаря немыслимой скорости.

10 XP, когда вы доказываете, что способны двигаться быстрее любого разумного существа на Земле или когда признаёте, что вам нужно кое-чему научиться у более опытного спидстера.

Спидбол

(Роберт “Робби” Болдуин)

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Безграничная энергия

Цветные энергопузыри

Скор на шутку

Нескончаемая энергия

Кинетический удар d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

Прыжки d8

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать физический стресс или травму.

СЭФ: Кинетический разгон. При использовании Прыжков в порядке атаки удвойте этот дайс, но затем передайте в запас рока второй по размеру дайс, оказавшийся у вас на руке.

СЭФ: Энергетическая реакция. При успешной защите от физической атаки превратите итоговый дайс соперника в трюковый дайс или просто повысьте Кинетический удар до d10 на ближайшее действие. Вложите 1 СО, чтобы использовать эти преимущества даже в случае провала защиты.

Предел: Неуправляемость. Превратите любую способность в помеху равного уровня и получите 1 СО. Для возвращения доступа к этой силе воспользуйтесь брешью противника.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Неудержимость

1 XP, когда вы обсуждаете то, как изобретательно использовали свои силы в прошлом.

3 XP, когда вы создаёте помеху или преимущество для союзников или врагов.

10 XP, когда вы побеждаете могущественного злодея или вкладываете очки опыта в развитие новых способностей.

Ребячество

1 XP, когда вы улучшаете минутку для веселья в опасной ситуации.

3 XP, когда вы используете юмор для помощи союзнику в Переходной сцене.

10 XP, когда вы подходите к ситуации с несвойственной вам серьёзностью, потому что признаёте реальный трагизм сложившихся обстоятельств, или всё равно пытаетесь развеселить окружающих, потому что иначе они погрузятся в депрессию.

Высота

(Кассандра “Кэсси” Элеанор Лэнг)

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Дочь муравья

Эмоциональный подросток

Наивная храбрость

Теперь я стану больше

Рост d10

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

Феноменальная выносливость d8

СЭФ: Гаргантюа. Удвойте или повысьте любую силу на одно действие. Если оно проваливается, передайте обычный уровень этой способности в запас рока.

Предел: Комплекс вины. Превратите Рост d10 в помеху, вызванную чувством вины, и получите 1 СО. Для возвращения Роста воспользуйтесь брешью или устраните помеху.

Теперь я стану меньше

Уменьшение d10

Феноменальные рефлексy d8

СЭФ: Меня не видно. Удвойте или повысьте любую силу для ближайшего защитного действия. Если оно проваливается, передайте обычный уровень этой способности в запас рока.

Предел: Взаимоисключающие способности. Кэсси может пользоваться только одним из этих двух комплектов одновременно.

Предел: Не серди меня. Превратите Уменьшение d10 в помеху, вызванную яростью, и получите 1 СО. Для возвращения этой силы воспользуйтесь брешью или устраните помеху.

Специализации

Эксперт психологии d8

Вехи

Сомнения

1 XP, когда вы говорите о том, что значит быть героем.

3 XP, когда вы причиняете эмоциональный стресс герою, который с вами не согласен, или помогаете союзнику в Переходной сцене.

10 XP, когда вы определяетесь со своим местом в мире супергероев или решаете, что ваша мама была права, и уходите на покой.

Наследие отца

1 XP, когда вы обсуждаете, что значит быть дочерью Скотта Лэнга.

3 XP, когда вы делаете то, что, по вашему мнению, вызвало бы недовольство отца.

10 XP, когда вы смиряетесь с потерей отца или находите способ поговорить с ним – будь то путешествия во времени или сражение с самой Смертью.

Девушка Тор (Тора Олсон) Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Асгардианские идеалы

Ученица Тора

Воинственная дева

Асгардианская мощь

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

Феноменальная стойкость d8

Магическое сопротивление d8

Феноменальное восприятие d8

Феноменальные рефлексы d8

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативное воздействие усталости или болезней.

СЭФ: Тор не стал бы сдаваться – не стану и я! Передайте физический стресс в запас рока, чтобы повысить любую способность на одно действие.

Предел: Преклонение перед героями. Получите 1 СО и повысьте на +1 уровень эмоциональный стресс, вызванный предательством со стороны асгардцев, схватками с ними или потерей друзей из их числа.

Золотой молот

Сверхчеловеческая стойкость d10

Космическое влияние d6

Сверхзвуковой полёт d10

Телепорт d10

Управление погодой d8

Оружие d8

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Энергетическая реакция. При успешной защите от энергетической атаки превратите итоговый дайс соперника в трюковый дайс или просто повысьте Кинетический удар до d10 на ближайшее действие. Вложите 1 СО, чтобы использовать эти преимущества даже в случае провала защиты.

СЭФ: Говоришь, опустить молот? Удвойте или повысьте любую силу из этого комплекта. Затем ослабьте её на -1 уровень. Для возвращения прежнего уровня воспользуйтесь брешью противника или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Снаряжение. Отключите весь этот комплект и получите 1 СО. Для восстановления способностей пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт по мистике d8

Эксперт по космосу d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Предназначение

1 ХР, когда вы говорите об ответственности, которую возлагает на вас предназначение.

3 ХР, когда вы причиняете физический стресс тем, кто мешает вашему предназначению.

10 ХР, когда вы отказываетесь следовать предназначению или решаете самостоятельно определить, зачем вам даны эти силы.

В память о боге грома

1 ХР, когда вы говорите о том, чего хотел бы Тор в сложившейся ситуации.

3 ХР, когда вы используете Специализацию на Мистике, чтобы поговорить с представителями скандинавского пантеона.

10 ХР, когда вы поднимаете Мьёльнир и становитесь новым повелителем грома или отказываетесь служить скандинавским богам и ищите своё место в мире.

Турбо

(Мичико “Мики” Мусаши)

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Вездесущий журналист

Любитель брони

Герой поневоле

Торпедный костюм

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая скорость d10

Сверхзвуковой полёт d10

Феноменальное восприятие d8

Удар воздухом d8

СЭФ: Разгон. Удвойте или повысьте любую силу для ближайшего защитного действия. Если оно проваливается, передайте обычный уровень этой способности в запас рока.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

СЭФ: Вся мощь в одном ударе. При нападении на одну-единственную цель удвойте или повысьте на +1 уровень Оружие. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

Предел: Неполный заряд. Отключите любую способность и получите 1 СО. Для восстановления способностей пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Эксперт по космосу d8

Эксперт психологии d8

Эксперт по технике d8

Вехи

Невольный супергерой

1 XP, когда вы говорите о том, чем занялись бы, если бы не ваши обязанности.

3 XP, когда вы пользуетесь Переходной сценой в попытке наладить простую человеческую жизнь.

10 XP, когда вы окончательно отказываетесь от супергеройской карьеры и передаёте костюм достойному преемнику или решаете посвятить всю жизнь героической деятельности.

Технарь

1 XP, когда вы говорите о том, что хотели бы улучшить в своей броне или оборудовании союзника.

3 XP, когда вы проходите проверку, основанную на Технике, чтобы починить чужое оборудование, или проваливаете такую проверку при модификации собственного костюма и позволяете Хранителю приписать вам помеху.

10 XP, когда вы вкладываете очки опыта в получение новых способностей или откладываете свою броню, чтобы использовать более подходящие вам технологии.

Ультра-Гёрл

(Сюзанна “Сьюзи” Лорен Шерман, Цу-Зана)

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Героические амбиции

Любитель внимания

Мессия кри поневоле

Ультимативный объединитель

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

Предзвуковой полёт d8

Феноменальное восприятие d8

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

СЭФ: На пределе. Повысьте или удвойте любую силу на ближайшее действие или повысьте/удвойте трюковый дайс. В случае провала этой проверки вы получаете стресс d6 того типа, которым ещё не обладаете, или повышаете самый слабый стресс на +1 уровень.

Предел: Неизвестное происхождение. Превратите любую способность в помеху равного уровня и получите 1 СО. Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Предел: Мутант кри. Вы получаете 1 СО, когда становитесь жертвой помех или технологий, предназначенных для подавления кри или мутантов.

Специализации

Эксперт бизнеса d8

Эксперт по космосу d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Мессия кри

1 ХР, когда вы говорите с пришельцем или другим созданием из глубин космоса.

3 ХР, когда вы используете Специализацию на Космосе посреди Фазы действий.

10 ХР, когда вы налаживаете отношения между кри и скруллами или навсегда отказываетесь быть мессией.

Немыслимая сила

1 ХР, когда вы разрабатываете боевой план и возглавляете всю команду на время схватки.

3 ХР, когда вы причиняете физический стресс самому могущественному из противников.

10 ХР, когда вы побеждаете угрозу для всего мира при помощи грубой силы или находите более мягкий подход к победе над противником.

Виктор Манча

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Будь проклята судьба

Сын Альтрона

Сильный моральный компас

Нанокибернетика

Электромагнитный выстрел d8

Управление машинами d6

Влияние на магниты d10

СЭФ: Конструкты. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который пойдёт в результат.

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

Предел: Пока ещё не человек. Вы получаете 1 СО, когда становитесь жертвой помех или технологий, предназначенных для подавления машин, а не людей.

Предел: Внутренние колебания. Повысьте на +1 эмоциональный стресс, вызванный сомнениями в том, что вы можете творить добро, будучи сыном Альтрона. Вы получаете 1 СО.

Специализации

Эксперт по технике d8

Эксперт по вождению d8

Вехи

Преданная машина

1 ХР, когда вы говорите о тех, кому были преданы раньше.

3 ХР, когда вы причиняете ментальный стресс тому, кто хочет предать ваших союзников.

10 XP, когда вы остаётесь верны союзникам несмотря ни на что или предаёте их ради служения могущественному роботу, открывая всем игрокам, что в действительности вы всегда выполняли поручение Альтрона.

Наследие Альтрона

1 XP, когда вы говорите с роботом, киборгом или разумной машиной.

3 XP, когда вы помогаете роботу, киборгу или разумной машине или принимаете их помощь.

10 XP, когда вы собираете группу других синтетических супергероев, чтобы доказать миру, что вы можете послужить человечеству, или собираете команду из роботов, киборгов и машин, чтобы избавить планету от этих двуногих глупцов.

Вижен
(Джонас)
Кооперация

Соло d6
Друг d8
Команда d10

Отличия

Футуристические технологии
Я не марионетка своего создателя!
Синтезоид

Искусственный человек

Сверхчеловеческая выносливость d10
Феноменальная сила d8
Феноменальная стойкость d8
Кибернетическое восприятие d8
Неосязаемость d10
Полёт d6
Смена обличья d8
Солнечный выстрел d8

СЭФ: Компьютеризированный интеллект. При создании преимуществ благодаря вашему интеллекту добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Подрыв. При использовании Неосязаемости для атаки добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Предел: Я не разобрался в эмоциях. Получите 1 СО и повысьте на +1 уровень эмоциональный стресс, вызванный непониманием человеческих чувств.

Гиперплотность

Сверхчеловеческая стойкость d10
Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Невозможная прочность. Удвойте или повысьте любую силу на одно действие. Если оно проваливается, передайте обычный уровень этой способности в запас рока.

Предел: Несочетаемые параметры. Вы не можете пользоваться какими-либо эффектами Гиперплотности, пока добавляете к броску Полёт или Неосязаемость.

Предел: Слишком тяжёлый. Превратите любую способность в помеху равного уровня и получите 1 СО. Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника или устраните помеху.

Специализации

Эксперт по технике d8

Эксперт по науке d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Наставник Мстителей

1 ХР, когда вы даёте совет другому члену команды.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество, которое союзник сможет использовать в битве.

10 ХР, когда вы переименовываете свою команду, чтобы подчеркнуть её отличие от Мстителей, или покидаете свою группу, чтобы присоединиться к Мстителям.

Синтетическая любовь

1 ХР, когда вы обсуждаете с кем-либо чувства, которые испытываете к другому члену команды.

3 ХР, когда вы помогаете товарищу избавиться от стресса в Переходной сцене.

10 ХР, когда вы открыто признаётесь в любви к другому члену команды или разрываете всякие отношения, заявляя, что всё ещё не понимаете людей.

Виккан
(Билли Каплан)
Кооперация

Соло d6
Друг d10
Команда d8

Отличия

Запутанное происхождение
Не понимает собственных сил
Поклонник супергероев

Магическое изменение реальности

Колдовство d8
Полёт d8
Молния d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Колдовская мантра. При создании преимуществ или помех добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: У всего есть цена. Вы можете повысить Колдовство до d10 или d12, вложив 1 или 2 СО. Тем не менее, это создаёт Сценическую помеху равного уровня, которая затрагивает всех присутствующих.

СЭФ: Опасное чародейство. Вы можете заменять Колдовство d8 двумя шестигранниками или тремя четырёхгранниками.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Осознанная активация. Если Билли поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Магическое изменение реальности отключается. Для того, чтобы восстановить его, Билли должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он страдает от эмоциональной травмы, Магическое изменение реальности отключается до её исцеления.

Специализации

Эксперт по мистике d8

Эксперт психологии d8

Вехи

Хороший бойфренд

1 ХР, когда вы говорите со своим бойфрендом или обсуждаете его с другими товарищами.

3 ХР, когда вы помогаете своему избраннику в Переходной сцене.

10 ХР, когда вы открыто признаётесь в любви к своему бойфренду или разрываете с ним отношения, чтобы заняться более насущными вопросами.

Наследие ведьмы

1 ХР, когда вы говорите о своей потенциальной связи с Алой ведьмой.

3 ХР, когда вы говорите с родителями или отвергаете наследие Алой ведьмы.

10 ХР, когда вы находите Ванду и расспрашиваете её о своём происхождении или навсегда разрываете связь с её наследием.

Ксавин

Кооперация

Соло d8
Друг d10
Команда d6

Отличия

Обручена с Каролиной
Горячая голова
Кадет-суперскрулл

Тренировка суперскрулла

Феноменальная стойкость d8
Феноменальная выносливость d8
Феноменальная сила d8
Управление пламенем d8
Огненный удар d8
Энергетический выстрел d8
Невидимость d8
Растяжение d8

СЭФ: Враждебность. Удвойте или повысьте любую силу на одно действие. Если оно проваливается, передайте обычный уровень этой способности в запас рока.

Предел: Ограниченный выбор. Вы можете использовать только один набор способностей Фантастической четвёрки одновременно. Человек-факел обладает Управлением пламенем, Огненным ударом и Полётом. Леди-невидимка – Феноменальной стойкостью, Полётом, Энергетическим выстрелом и, собственно, Невидимостью. Мистер Фантастик предоставляет вам Феноменальную стойкость и Растяжение, а Существо – Феноменальную выносливость, стойкость и силу.

Предел: Осознанная активация. Если Ксавин поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Тренировка суперскрулла отключается. Для того, чтобы восстановить его, Ксавин должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если она страдает от эмоциональной травмы, Тренировка суперскрулла отключается до её исцеления.

Тарнаксианский скрулл

Феноменальная выносливость d8
Смена обличья d10

СЭФ: Гибкость. Замените Смену обличья d10 двумя восьмигранниками или тремя шестигранниками.

Предел: Обидчивость. Повысьте эмоциональный стресс, полученный от насмешек и оскорблений, на +1 уровень. Добавьте 1 СО в свой запас.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Верный друг

1 ХР, когда вы говорите с Каролиной о предстоящих трудностях.

3 ХР, когда вы помогаете Каролине в Переходной сцене.

10 ХР, когда вы либо официально признаёте Каролину своей супругой вопреки гомофобным настроениям, либо находите другую, более достойную пару.

Оборотень

1 ХР, когда вы меняете облик из социальных соображений.

3 ХР, когда вы используете свои оборотнические способности для создания помехи.

10 ХР, когда вы притворяетесь одним из своих союзников, чтобы найти предателя, или прикидываетесь Мстителем, чтобы спасти друга из передраги.